BAB V

KREATIVITAS BELAJAR PAK

A. PENGERTIAN KREATIVITAS

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru, cara-cara baru model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi masyarakat.

Sesuai dengan penjelasan di atas tersebut, maka David Campbell mendefinisikan kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat.

Utami Munandar (1977) merumuskan kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada (Nana Syaodih S, 2005:104). Sedangkan John W. Santrock, (2008:366) mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan berpikir tentang sesuatu dengan cara baru dan tak terbiasa dan menghasilkan solusi yang unik atas suatu problem.

B. PENGAJARAN DAN KREATIVITAS

Salah satu tujuan penting pengajaran adalah membantu murid/peserta didik lebih kreatif...kreatif yang baik adalah mengeluarkan gagasan sebanyak mungkin. Strategi yang bisa mengilhami kreativitas peserta didik antara lain brainstorming, memberi murid lingkungan yang memicu kreativitas, tidak terlalu mengatur peserta didik, mendorong motivasi internal, mendorong pemikiran yang fleksibel dan menarik, dan memperkenalkan peserta didik dengan orang-orang kreatif (John W. Santrock, 2008:366).

Brainstorming adalah teknik dimana orang-orang dalam sebuah kelompok di dorong untuk menghasilkan ide kreatif, saling bertukar gagasan, dan mengatakan apa saja yang ada di pikiran mereka yang tampaknya relevan dengan isu tertentu.

C. PENTING BAGI GURU

Sesuai dengan uraian di atas, artikel yang berjudul “Teknologi dan Sekolah Minggu” Yowenus Wenda (2011: 58-59) menjelaskan tentang hal-hal yang perlu diperhatikan oleh seorang pendidik (guru) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen adalah sebagai berikut:

1. Butuh Kreativitas

Untuk membuat peserta didik tidak mengalami kejenuhan dalam belajar, guru harus meningkatkan kreativitas di dalam mengajar. Jika tidak melakukan hal itu, maka peserta didik tidak semangat dan berniat untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan. Maka peran guru pendidikan Agama Kristen sangat penting dan menjadi daya tarik yang baik bagi peserta didik. Apalagi diselingi dengan kreativitas-kreativitas yang baru yang dapat mendorong peserta didik untuk tertarik mengikuti pembelajaran Agama Kristen.

Guru hendaknya dapat membaca situasi psikologis peserta didik tersebut. Bila tidak demikian maka apa yang disampaikan oleh guru di dalam kelas tidak akan berhasil, dan peserta didiknya tidak akan pernah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Mereka lebih memilih ngobrol dengan teman-teman dari pada mendengarkan cerita yang tidak menarik perhatian. Guru harus dapat menciptakan suasana baru setiap jam pelajaran jika ingin membuat peserta didik senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Jadi guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan teknologi yang tersedia secara efektif, efisien, dan menyenangkan. Karena memang guru dituntut untuk harus kreatif demi upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Disamping itu guru

mempunyai kompetensi untuk mendisain pembelajaran sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Guru juga harus mempunyai nilai dan keterampilan untuk mengimplementasikan tugas sebagai seorang pengajar. Oleh karena itu, guru memiliki pengetahuan dan keterampilan yang berkualitas untuk mengembangkan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Tidaak Perlu Uang Banyak

Guru tidak selalu harus mengeluarkan uang yang banyak untuk mendapatkan alat bantu atau teknologi media dalam mengajar. Namun, yang perlu diperhatikan oleh setiap guru adalah bagaimana mereka dapat menciptakan sesuatu/kreatifitas yang baru dengan menggunakan teknologi alat bantu yang ada disekitarnya. Bila juga dengan membeli bahan-bahan yang relatif murah, mudah dijangkau namun dengan kreativitas yang tinggi, maka bahan yang murah bisa menciptakan sesuatu yang berkualitas dan membuat peserta didik tertarik dan senang untuk mengikuti pembelajaran Agama Kristen.

Kelemahan guru adalah kurangnya persiapan, kurang percaya diri, dan tidak pandai untuk menciptakan kreativitas yang baru dengan menggunakan bahan-bahan yang sederhana. Guru tidak perlu tunggu untuk diminta membuat kreativitas dalam mengajar, namun kreativitas itu harus timbul dari dalam diri.

Jika guru tidak pandai berkreasi, maka kreativitas tersebut dapat dikerjakan secara bersama-sama atau berkelompok. Bila juga meminta bantuan orang lain untuk membuatnya dengan ide dan petunjuknya. Namun, harus diimbangi dengan biaya yang terjangkau, agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Guru harus ingat bahwa di dalam menciptakan kreativitas dengan menggunakan alat bantu, mereka berusaha untuk menciptakan yang sederhana, namun dengan mudah dan dapat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Teknologi media itu dibuat sesederhana mungkin agar mudah dimengerti. Jika

itu terjadi maka tujuan akan tercapai. Tujuan mengajar dengan menggunakan teknologi media adalah membuat peserta didik mudah mengerti apa yang diajarkan. Teknologi pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu untuk memudahkan dalam proses belajar mengajar pendidikan Agama Kristen.

Dengan adanya teknologi media pembelajaran, maka dalam pengaplikasiannya justru lebih menguntungkan baik seorang guru maupun peserta didik. Yang dimaksud dengan keuntungan adalah kemudahan untuk memahami materi pembelajaran dengan teknologi pembelajaran sebagai perantara guru dengan peserta didik.

3. Meningkatkan Daya Tarik Peserta Didik

Mengajar dengan menggunakan alat bantu atau teknologi media bukan satu-satunya cara untuk meningkatkan daya tarik peserta didik. Namun, teknologi tersebut hanya merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menarik minat dan perhatian peserta didik untuk dapat mendengar apa yang disampaikan oleh guru. Mengingat bahwa usia yang diajarkan masih tergolong dini/muda. Biasanya peserta didik tidak biasa diam dan tidak dapat fokus pada pelajaran pelajaran yang disampaikan guru. Namun dengan bantuan teknologi, maka sangat menolong untuk menarik perhatian peserta didik untuk melihat dan mendengar apa yang diceritakan.

Karena teknologi media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, maka teknologi media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa. Dengan demikian proses proses belajar mengajar dapat terwujud. Pembelajaran adalah mengajar dan belajar dengan fokus utama belajar dan juga pengajar. Beberapa perspektif tentang

pembelajaran yaitu perspektif keilmuan belajar bagaimana belajar, dan belajar bagaimana berpikir kemudian perspektif keterampilan belajar melakukan dan perspektif sosial budaya belajar bergaul.

Pembelajaran terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga ke liang kubur nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan perilaku dalam individu. Untuk memudahkan pengelompokan perubahan perilaku tersebut membagi dalam tiga hal yakni: perubahan yang bersifat kognitif, afektif, psikomotorik.

Kognitif terdapat tingkatan yang dimulai dari bersifat pengetahuan tentang fakta-fakta sampai pada proses intelektual yang tinggi yaitu dapat mengevaluasi sejumlah fakta tingkatan. Misalnya; pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi. Kelima hal tersebut apabila mengkaji secara mendalam, maka pada prinsipnya pengetahuan peserta didik didasarkan pada kegiatan untuk mengingat berbagai informasi dan yang pernah diketahui tentang fakta, metode atau teknik maupun mengingat hal-hal yang bersifat aturan.

Afektif berorientasi pada penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan pembentukan pola hidup peserta didik. Sedangkan psikomotorik menekankan ketrampilan motorik peserta didik yaitu bekerja dengan benda-benda atau aktivitas yang memerlukan koordinasi saraf dan otot. Untuk menjelaskan konsep tersebut digunakan kegiatan berbicara, menulis berbagai aktivitas pendidikan jasmani, dan program ketrampilan.